นิทรรศการศิลปะในรูปแบบดิจิทัล: การเริ่มต้นสู่ความท้าทายใหม่[1]

received 6 JUN 2023 **revised** 27 SEP 2023 **accepted** 5 OCT 2023

พิจักษณ์ ทนันชัยบุตร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สาขาวิชาการถ่ายภาพ ภาควิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการนำเสนอที่มาของการจัดนิทรรศการในรูปแบบดิจิทัล และความเป็นมาของการสร้างสรรค์และจัดแสดงงานศิลปะดิจิทัลที่เป็นรูปแบบที่ถูกใช้ในสื่อออนไลน์ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา บทความนี้ได้อธิบายถึงการก่อตัวของแนวคิดและรูปแบบของศิลปะดิจิทัล ที่เกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1960 ถึง ค.ศ. 2019 ที่การนำเสนอและจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบออนไลน์ได้เริ่มถูกนำมาใช้งานอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น และจากสถานการณ์การระบาดของ โควิด-19 ที่พิพิธภัณฑ์และแกลเลอรีหลายแห่งได้จัดการแสดงงานในสื่อออนไลน์ ส่งผลให้การจัดแสดงในรูปแบบดิจิทัลเริ่ม เป็นสิ่งมีการจัดทำกันอย่างกว้างขวาง ซึ่งปัจจัยที่สำคัญที่จะทำให้งานศิลปะที่จัดแสดงแบบออนไลน์ ไม่ว่าตัวชิ้นงานจะเป็นในรูปแบบดั้งเดิมหรือในลักษณะของศิลปะดิจิทัล โดยการจัดแสดงงานศิลปะนั้นต้องอาศัยความสัมพันธ์ระหว่าง ศิลปิน สถาบันทางศิลปะ ผู้จัด ภัณฑารักษ์ และผู้ชม นอกจากนี้ การสร้างเนื้อหาของผลงาน กิจกรรมในการจัดแสดง รวมไปถึงการเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมต่อการจัดแสดง ในลักษณะของการทำให้ผลงานศิลปะเข้าหาผู้ชมมากไปกว่าการที่ให้ผู้ชมเข้าหาตัวผลงานในลักษณะของการจัดแสดงแบบกายภาพเป็นสิ่งจำเป็นต่อการนำเสนอผลงานในรูปแบบดิจิทัล

คำสำคัญ: การจัดนิทรรศการศิลปะ, นิทรรศการศิลปะดิจิทัล, นิทรรศการศิลปะออนไลน์, ศิลปะดิจิทัล, ดิจิทัล ภัณฑารักษ์

[1]บทความวิชาการนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่อง การศึกษาอัตลักษณ์หมอลำ เมืองขอนแก่น สู่การสร้างสรรค์ภาพถ่ายบุคคลเพื่อนำเสนอในสื่อออนไลน์ โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากคณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ปีงบประมาณ 2565

Digital Art Exhibition: From The Beginning to The New Challenge[1]

Pichak Tananchaibutra

Assistant Professor,

Photography Curriculum,

Department of Communication Arts & Design,

School of Architect Art & Design,

Kingmunkut Institute of Technology Ladkrabang

Abstract

This article presents the form and the early state of digital exhibition which use for several decades, explains the beginning of the shaping of concept and form of digital arts presentation in 1960 to 2019 which was more widely used during the Covid-19 pandemic by many galleries and museums, which exhibited their art works online. The success key factors that online and digital exhibitions which present the digital or traditional art works are the network of artist, art institutes, curators, art dealers and audiences, that all participants require the relations to each other in the exhibition, also the involved with the audience by artwork in the exhibition which the artwork bring the art experience to the audience in online space rather than the viewer visit the artwork in the physical space.

Keywords: Art Exhibition, Digital Art Exhibition, Online Art Exhibition, Digital Art, Digital Curation

[1]"This academic article is part of the research project titled "A Study of Mor Lam Identity in Khon Kaen Towards the Creation of Portrait Photography for Presentation in Online Media" and received research funding from the Faculty of Architecture, Art and Design, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, for the fiscal year 2022."

บทนำ

การระบาดของโควิด-19 ได้ส่งผลให้การใช้สื่อออนไลน์ในกิจกรรมต่าง ๆ ของคนในสังคมได้ขยายตัวและขยายขอบเขตอย่างกว้างขวางขึ้น การเข้าถึงกิจกรรมทางศิลปะจึงได้มีการปรับเปลี่ยนไปด้วย โดยพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยและแกลเลอรีหลายแห่งได้นำเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality: VR) เข้ามามาใช้งาน เช่น พิพิธภัณฑ์ศิลปะ Louvre Museum ในประเทศฝรั่งเศส หอศิลป์แห่งชาติและพิพิธภัณฑ์ศิลปะที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ (National Gallery in London) หอศิลป์ Tate Modern ที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ หรือพิพิธภัณฑ์ศิลปะเอกชนของ Henry Clay Frick ในนครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นต้น โดยได้เลือกการนำเสนอเสมือนจริงโดยเฉพาะวัตถุในบางห้องจัดแสดงซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนมุมมองการเคลื่อนที่ได้ 360 องศาในแนวระนาบทางด้านซ้ายและด้านขวาผ่านหน้าเว็บไซต์หลักของทางพิพิธภัณฑ์ เพื่อตอบสนองความต้องการรับรู้และคาดว่าจะทดแทนประสบการณ์ที่เคยได้รับจากการชมนิทรรศการในรูปแบบกายภาพของผู้เข้าชมทางอินเทอร์เน็ตได้

นิทรรศการออนไลน์หรือนิทรรศการอิเล็กทรอนิกส์ (Online Exhibition หรือ e-Exhibition) คือสื่อประเภทหนึ่งที่มีลักษณะเป็นสื่อผสม ใช้เนื้อหาสาระหรือความรู้ที่น่าสนใจและมีคุณค่ามานำเสนอให้ผู้ชม เพื่อเพิ่มพูนทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน (Kulavijit, 2019) โดยจัดแสดงความรู้หรือเนื้อหาสาระในรูปแบบนิทรรศการผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเผยแพร่เนื้อหาหรือผลงานให้กับผู้เข้าชมผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลาขณะเดียวกัน ยังพยายามมุ่งให้สาระที่นำเสนอมีรูปแบบที่น่าสนใจ มีความเหมาะสมกับธรรมชาติของนิทรรศการที่ให้เนื้อหาคุณค่าทางศิลปะและความรู้แก่ผู้ชม รวมทั้งสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เข้าชมนิทรรศการทางอินเทอร์เน็ตอีกด้วย

วัตถุประสงค์และวิธีการศึกษา

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ กระบวนการก่อเกิดของการจัดการแสดงงานศิลปะในรูปแบบดิจิทัล ในรูปแบบออนไลน์ โดยศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรม ข้อมูลเอกสารการจัดแสดงนิทรรศการ เพื่อเป็นข้อมูลแก่ผู้สนใจและสามารถนำไปวิเคราะห์และค้นคว้าต่อไป

ในบทความนี้ ได้ทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสารเป็นหลักโดยจะกล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงงาน ในระบบดิจิทัล รูปแบบของการจัดแสดงและหอศิลป์ดิจิทัลภัณฑารักษ์ (Digital Curation) ศิลปะและเทคโนโลยีเครือข่าย (Art and Networked Technologies) โดยใช้การรวบรวมเอกสารที่นำเสนอการจัดแสดงงาน ในรูปแบบดิจิทัลและแคตาล็อค ตั้งแต่ช่วงปี ค.ศ. 1970 จนถึงปัจจุบัน โดยมีกรอบแนวคิดเรื่องโลกของข้อมูลสารสนเทศ (Information Worlds) กับศิลปะเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น

แนวคิดเรื่องโลกของข้อมูลสารสนเทศ (Information Worlds) กับศิลปะ

Jaeger & Gary (2010) อธิบายทฤษฎีของสารสนเทศว่าเป็นความพยายามในการเสริมสร้างความเข้าใจในบทบาทของข้อมูลในสังคมโดยการวิเคราะห์ “ปฏิสัมพันธ์นับไม่ถ้วนระหว่างข้อมูล พฤติกรรมของข้อมูล และบริบททางสังคมที่มีอยู่ ผู้เขียนเสนอว่าวิธีที่บุคคลค้นหา ใช้และสร้างความหมายจากข้อมูลนั้นได้รับอิทธิพลพร้อม ๆ กันจากบริบทท้องถิ่นรวมไปถึงบริบททางสังคมที่ในมุมกว้าง โดยชี้ไปที่ผลกระทบของสถาบันสาธารณะ สื่อ และวาทกรรมทางการเมืองท่ามกลางปัจจัยอื่น ๆ เพื่ออธิบายว่า บริบทท้องถิ่นและบริบทที่กว้างขึ้นเหล่านี้ มีความขัดแย้ง เชื่อมโยงหรือมีอิทธิพลต่อกันและกันอย่างไร”

Jaeger และ Gary ได้กรอบแนวคิดพื้นฐานสี่ประการสำหรับการทำความเข้าใจโลกของข้อมูลสารสนเทศ คือ บรรทัดฐานทางสังคม ประเภททางสังคม พฤติกรรมของข้อมูล และโลกทัศน์ แนวคิดทั้งสี่นี้ช่วยอธิบายลักษณะที่บุคคลจัดการกับความไม่แน่นอนและความคลุมเคลือ ที่ซึ่งบรรทัดฐานทางสังคมหมายถึงความเหมาะสมของพฤติกรรมที่แตกต่างกันในบริบททางสังคมที่กำหนด ควบคุมสิ่งที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ยอมรับได้หรือไม่สามารถยอมรับได้ในสังคมแห่งหนึ่ง ประเภททางสังคมหมายถึงบทบาทที่บุคคลต่าง ๆ ในสังคม เช่น ผู้รักษาประตูหรือผู้ตัดสิน พฤติกรรมของข้อมูลคือแนวทางการปฏิบัติที่หลากหลายที่แต่ละคนมีส่วนร่วมในการค้นหาแบ่งปันและใช้ข้อมูล ในส่วนของ คุณค่าของข้อมูลคือวิธีที่บุคคลในโลกใบเล็กประเมินและทำความเข้าใจข้อมูล เมื่อนำมารวมกันทั้งหมด เพื่อวางโครงสร้างขอบเขตของความหมายหรือชีวิตที่อยู่ในกรอบที่สัมพันธ์กับโลกใหญ่รอบตัว พวกเขาจึงได้ขยายแนวคิดของโลกใบเล็กเพื่อรวมบริบททางสังคมทุกรูปแบบ

โลกของข้อมูล เป็นกระบวนการที่บริบททางสังคมขนาดเล็กในระดับบุคคล เกิดการปฏิสัมพันธ์ของบุคคลกับข้อมูลไม่เพียงเท่านั้น ยังได้รวมถึงวิธีที่โลกเล็กๆ เหล่านั้นตัดกันและถูกฝังอยู่ภายในการรวมตัวของปัจจัยทางสังคมและผู้ดำเนินการในวงกว้างขึ้น เพื่อทำความเข้าใจบริบททางสังคมที่ใหญ่ขึ้นเหล่านี้ Jaeger และ Gary (2010) ได้หันไปใช้ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่สาธารณะและโลกแห่งชีวิตของ Habermas (Habermas&Thomas, 1981) ที่พื้นที่สาธารณะเป็นทั้งพื้นที่ทางประวัติศาสตร์และในอุดมคติของการแลกเปลี่ยนข้อมูลโดยรวม ระหว่างสมาชิกทุกคนในสังคม ในอดีตมีเทคโนโลยีและแนวทางปฏิบัติมากมายที่ทำให้สามารถแบ่งปันข้อมูลสาธารณะได้ ตั้งแต่พื้นที่สาธารณะโบราณไปจนถึงอินเทอร์เน็ต แม้ว่าทั้งหมดจะมีลักษณะเปิดเผยต่อสาธารณะที่เข้าถึงได้ แต่หลายปัจจัยก็จำกัดการเข้าถึงและจำกัดความสามารถในการมีส่วนร่วมในพื้นที่สาธารณะเหล่านี้ โดยเฉพาะสำหรับ Habermas โครงสร้างทางเศรษฐกิจแบบแบ่งชนชั้น โดยบางกลุ่มได้รับสิทธิ์ในการควบคุมมากกว่ากลุ่มอื่น ในแนวคิดของโลกสารสนเทศที่สัมพันธ์กับโลกศิลปะ เป็นการทำความเข้าใจต่อความต้องการข้อมูลและพฤติกรรมของข้อมูลในสถานการณ์เฉพาะ เช่น ศิลปินที่ดำเนินการจัดหางานศิลปะและข้อมูลในแบบดิจิทัล โดยที่โลกศิลปะเป็นพื้นที่เล็กในระบบอันซับซ้อนของสังคมที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ข้อมูลล้วนถูกถ่ายโอนกันไปมาเสมอ สิ่งเหล่านี้ยังเป็นองค์ประกอบที่หลากหลายและเป็นพลวัตของบริบทที่กว้างขึ้นนี้ ไม่ใช่เป็นเพียงโลกศิลปะอันโดดเดี่ยว ที่ศิลปินทุกคนพบเจอในลักษณะเดียวกัน และไม่ใช่ชุดของบรรทัดฐานทางสังคม ประเภท การปฏิบัติและค่านิยมที่กำหนดไว้แบบคงที่

จากกรอบแนวคิดจะเห็นว่าโลกของแนวคิดเรื่องโลกของข้อมูลสารสนเทศ (Information Worlds) กับศิลปะนั้น ได้ฉายภาพให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะและสังคมที่มีความซับซ้อนและเกิดแนวทางใหม่ ๆ ที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งในรูปแบบของการสร้างงานศิลปะและการนำเสนอผลงาน ซึ่งผู้เขียนจะนำเสนอต่อไป

ศิลปะและเทคโนโลยีเครือข่าย Art and Networked Technologies

ศิลปินในหลายสาขา ไม่ว่าจะเป็น ทัศนศิลป์ วรรณกรรม และดนตรี ได้ทดลองใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเทคนิคอัลกอริทึม (Algorithm) มาตลอดในประวัติศาสตร์ของคอมพิวเตอร์ โดยการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้มีผลต่อการสร้างศิลปะดิจิทัลในยุคแรกเริ่ม แต่รูปแบบของผลงานมักไม่มีความแตกต่างจากงานในรูปแบบเดิมที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลเท่าไรนัก อย่างไรก็ตาม การใช้แนวทางแบบอัลกอริทึมได้ถูกนำมาทดลองใช้ในการสร้างงาน เช่น เครื่องกำเนิดข้อความกวีนิพนธ์ที่สร้างขึ้นในทศวรรษ 1950 และ 1960 โดยได้รับแรงบันดาลใจจากสุนทรียภาพในการปะติดปะต่อของ Dadaist (Funkhouser, 2007) หรือ John Cage และ Jackson MacLow ทำการทดลองกับกระบวนการจัดองค์ประกอบอัลกอริทึม สร้างบทกวีที่อ้างอิงถึง Kurt Schwitters และสามารถอ่านเป็นเสียง ในปี ค.ศ. 1965 Howard Wise Gallery จัดแสดงนิทรรศการศิลปะดิจิทัลครั้งแรก โดยมีผลงานของ A. Michael Noll และ Bela Julesz เพื่อนร่วมงานและวิศวกรที่ Bell Labs (Taylor, 2014) แม้ว่างานศิลปะเหล่านี้ถูกจัดแบ่งแยกอย่างชัดเจนว่าเป็นวัตถุทางศิลปะ แต่งานศิลปะยังได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับบทบาทที่สัมพันธ์กันของมนุษย์และเครื่องจักรในกระบวนการทางศิลปะ มีการอภิปรายโต้เถียงกันถึงสิทธิในการครอบครองงาน หลังจากนั้น การพูดถึงเรื่องสิทธิได้รับการกล่าวถึงเพียงเล็กน้อยเมื่อ Noll สามารถได้ลิขสิทธิ์ภาพวาด Gaussian-Quadratic ในปี ค.ศ. 1963 ที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ได้สำเร็จในปี ค.ศ. 1965

ในช่วงเวลาเริ่มแรกของศิลปะดิจิทัล มีข้อโต้แย้งและคำถามมากมายที่หยิบยกขึ้นมาจากงานแรกเริ่มนี้ ยังคงถูกนำเสนอและถกเถียงกันในประเด็นใหม่ เมื่อเทคโนโลยีได้พัฒนาขึ้นและการเคลื่อนไหวและแนวโน้มทางศิลปะใหม่ ๆ ได้เกิดขึ้น รูปแบบของศิลปะร่วมสมัยและการทับซ้อนกับการทดลองทางศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ในยุคแรกเริ่ม ศิลปินที่ทำงาน Conceptual Art ตั้งคำถามกับสมมติฐานที่ได้รับเกี่ยวกับวัตถุศิลปะ (Art Object) โดยพิจารณาอย่างรอบด้านว่าประกอบด้วยอะไร นำเสนอต่อผู้ชมอย่างไร และใครมีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตงานศิลปะ การกำหนดลักษณะงานของศิลปิน รวมไปถึงคำถามต่อแนวความคิดที่มีชื่อเสียงว่า มีส่วนทำให้วัตถุทางศิลปะไม่เป็นรูปเป็นร่าง แทนที่จะเป็นภาพวาดหรือประติมากรรม งานศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ในช่วงทศวรรษ 1960 และ 1970 มักใช้รูปแบบภาษาศาสตร์ ข้อความ หรือรูปแบบการให้ข้อมูล เช่น เก้าอี้หนึ่งและสามตัว ของ Joseph Kosuth (1965) ที่จับคู่คำจำกัดความของ ‘เก้าอี้’ ตัวจริง และรูปภาพของวัตถุนั้น ดึงความสนใจไปที่ความแตกต่างระหว่างแนวคิดกับวัสดุและการแสดงออกที่เป็นสื่อกลาง ในขณะที่งานศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) จำนวนมากได้ถูกหลอมรวมเข้ากับสถาบันศิลปะและตลาดศิลปะในฐานะวัตถุที่ซื้อไว้ เก็บรวบรวม และขายออกไป (รวมถึงผลงานของ Joseph Kosuth) ในกรณีอื่น ๆ อีก 34 ชิ้น งานศิลปะแนวความคิดถูกสร้างขึ้นโดยเจตนาเพื่อให้ทำซ้ำได้ง่าย ในปี ค.ศ. 1968 Seth Siegelaub และ John Wendlerr ได้รวบรวมผลงานในช่วงดังกล่าวเป็นหนังสือที่ไม่มีชื่อ ซึ่งปัจจุบันเรียกว่า “Xerox Book” (1968) ซึ่งประกอบด้วยงานบนกระดาษที่สร้างขึ้นด้วยเครื่องถ่ายเอกสารยี่ห้อ Xerox โดยได้รับการสนับสนุนจากศิลปินที่เป็นที่ยอมรับ

ในปัจจุบัน เช่น Kosuth หนังสือซึ่งทำเพิ่มเป็นสองเท่าของผลงานในสถานที่จัดนิทรรศการและสูจิบัตรที่รวบรวมผลงาน ได้รับการเผยแพร่อย่างกว้างขวาง แม้กระทั่งตอนนี้ที่ยังมีการใช้งานในรูปแบบเอกสาร PDF

นอกเหนือจากศิลปะแนวความคิด (Conceptual Art) ที่กล่าวไปข้างต้น ศิลปินที่เกี่ยวข้องกับศิลปะแบบ Minimalism หรือ Land Art รวมไปถึงการเคลื่อนไหวและแนวโน้มทางศิลปะในทศวรรษ 1960 และ 1970 ที่เกิดการสร้างสรรค์ผลงานในทำนองเดียวกัน ซึ่งขยายหรือมีความไม่ชัดเจนในแนวความคิดของรูปแบบศิลปะ เช่น ประติมากรรมโลหะซ้ำ ๆ กันตามจังหวะของศิลปินอย่าง Donald Judd ที่ประดิษฐ์ขึ้นด้วยเทคนิคทางอุตสาหกรรม หรือประติมากรรมดินขนาดใหญ่ของ Robert Morris ศิลปินแนว Conceptual สร้างงานกับพื้นที่กายภาพซึ่ง Burnham (1968) ให้เหตุผลว่า การปฏิบัติทางศิลปะประเภทนี้ต้องการการปรับปรุงกระบวนทัศน์ทางสุนทรียศาสตร์ใหม่อย่างละเอียด โดยนำเสนอมากกว่าคุณสมบัติที่เป็นรูปแบบหรือเนื้อหา ที่เป็นเนื้อแท้ของวัตถุทางศิลปะ โดย Burnham ได้อภิปรายปรากฏการณ์นี้ว่า เป็นสิ่งที่เกี่ยวกับ “สุนทรียศาสตร์ของระบบ (System Esthetics)” ที่เบื้องหน้าเครือข่ายการสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างงานศิลปะเหล่านี้ นอกจากนี้ Burnham ยังได้อธิบายชิ้นงานที่ Morris กำลังดำเนินการอยู่ว่าเกี่ยวข้องกับข้อมูลที่มีความแม่นยำสูง โดยนักสำรวจ นักออกแบบภูมิทัศน์ ผู้รับเหมาด้านวิศวกรรมโยธา และนักธรณีวิทยา ศิลปินที่ทำงานในรูปแบบนี้ขยายความรู้สึกและขอบเขตของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิตงานศิลปะ โดยใช้ปัญหาและใช้วิธีในรูปแบบเดียวกับสถาปนิก นักวางผังเมือง วิศวกรโยธา ช่างเทคนิคอิเล็กทรอนิกส์ และนักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม แทนการเป็นสื่อทางศิลปะที่เฉพาะเจาะจง เครือข่ายการสื่อสารที่ศิลปินสร้างกลายเป็นข้อตกลงกับผู้ทำงานหลายหน้าที่ร่วมกันและศิลปินต้องรวบรวมข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหาทางเทคนิคที่กลายเป็นโดเมนหลักของการฝึกฝนเชิงสร้างสรรค์และการผลิตงานศิลปะ

ในขณะที่เครือข่ายการสื่อสารที่ศิลปินเหล่านี้ใช้งานและมีส่วนร่วมโดยมากเป็นระบบแอนะล็อก (Analog) ที่ใช้โทรศัพท์และเครื่องแฟกซ์ ทว่าในหลายมิติของกระบวนการผลิตงานทางศิลปะเหล่านี้คล้ายคลึงกับของศิลปินที่ทดลองใช้เทคโนโลยีการคำนวณ การเชื่อมขอบเขตหลักการทางศิลปะ วิทยาศาสตร์ และวิศวกรรม และการใช้ผู้เชี่ยวชาญมืออาชีพและแหล่งข้อมูลที่หลากหลายเพื่อแก้ไขปัญหาที่จุดตัดของมิติทางเทคนิคและความงามของงาน ในนิทรรศการซอฟต์แวร์ (Software Exhibition) ปี ค.ศ. 1970 ที่พิพิธภัณฑ์ชาวยิว (The Jewish Museum) Burnham (1970) ได้พิจารณาถึงความสัมพันธ์ระหว่างระบบการสื่อสารและการสร้างงานศิลปะ Burnham (1968) ถือว่าศิลปินในนิทรรศการนี้เป็นผู้บุกเบิกการดูแลจัดการงานศิลป์ ที่สร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลาย ทั้งแบบดิจิทัลและแบบแอนะล็อก ดังที่ Burnham (1968) ระบุไว้ในแคตตาล็อกนิทรรศการ “Information Processing Systems and Their Devices” ของพวกเขาว่าผลงานเหล่านี้คือพื้นที่ที่เติบโตเร็วที่สุดในวัฒนธรรมนี้ และนิทรรศการก็เป็นหนึ่งในความพยายามครั้งแรกที่เน้นศิลปินที่นำเสนอนัยของการเปลี่ยนแปลงต่อศิลปะและสังคมในวงกว้างมากขึ้น Burnham (1968) ได้กล่าวถึงความต้องการ “สุนทรียศาสตร์ของระบบ” (System Esthetics) เป็นครั้งแรกเพื่อตอบสนองต่อผลงานของศิลปิน เช่น Judd และ Morris ไม่เพียงเท่านั้นยังได้เปิดเผยการประยุกต์ใช้อย่างแยบยลและมีความลึกซึ้ง สำหรับกระบวนทัศน์ด้านสุนทรียศาสตร์ของระบบในการเผชิญหน้าต่อศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่าย ตลอดช่วงทศวรรษ 1970 และ 1980 ศิลปินได้ทดลองเทคโนโลยีโทรคมนาคมระดับโลกเช่น ดาวเทียมและคอมพิวเตอร์ในระบบเครือข่ายเพื่อค้นหาทั้งศักยภาพและขีดจำกัดของระบบ เพื่อสร้างโหมดการเชื่อมต่อและปฏิสัมพันธ์รูปแบบใหม่ที่เป็นไปได้

Rush, M. (2003) ได้อธิบายถึง เหตุการณ์ในระหว่างปี 1977 ที่ Liza Bear และ Keith Sonnier คิลปิน Video Art ได้ใช้ระบบสื่อสารดาวเทียมแบบสองทิศทาง ที่เชื่อมต่อศิลปินในนิวยอร์กและซานฟรานซิสโกผ่านวิดีโอที่ใช้ร่วมกัน โดยมีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มศิลปินได้รับการบันทึกเป็นวิดีโอสองชิ้น ร่วมกันประกอบด้วยงานที่ชื่อว่า Send/Receive Satellite Network วิดีโอเหล่านี้มีเสียงรบกวนสัญญาณขาดหายในระหว่างการติดต่อ อย่างไรก็ตามรูปแบบของงานนี้บ่งบอกถึงความเป็นไปได้ ในเชิงสร้างสรรค์การทดลองครั้งแรกกับระบบโทรคมนาคมที่ครอบคลุมสื่อศิลปะและแนวปฏิบัติต่าง ๆ ตั้งแต่วิดีโอไปจนถึงการวาดภาพ ที่ซึ่งในการทดลองนั้นเน้นที่การแลกเปลี่ยนการสื่อสารระหว่างผู้เข้าร่วมอันเป็นกิจกรรมทางศิลปะเป็นหลัก โดยศิลปินตอบสนองต่อปัญหาทางเทคนิคและข้อจำกัดทางเทคโนโลยีของการสื่อสาร เพื่ออำนวยความสะดวกกับผู้รับข้อมูลเป็นสำคัญ

ศิลปินหลายคนใช้ประโยชน์จากความสับสนและการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ในการทำงาน ในการแทรกแซงการปฏิบัติงานศิลปะ ผลงาน Documenta Done โดย Vuk Ćosić (1997) ได้ลอกแบบและจำลองเว็บไซต์สำหรับนิทรรศการศิลปะนานาชาติ Documenta 10 ที่จัดในประเทศเยอรมนี บนเซิร์ฟเวอร์ของตนเอง ละเมิดลิขสิทธิ์งานศิลปะในระบบออนไลน์ ที่อยู่ในงานเทศกาลจากการดูแลของสถาบันนี้ และหมุนเวียนงานในสภาพแวดล้อมออนไลน์ดั้งเดิม ส่งผลให้ Olia Lialina (1998) ได้ก่อตั้ง The First Real Net Art Gallery ขึ้นเพื่อพยายามพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน กลไก และแนวปฏิบัติสำหรับการขายงานศิลปะบนเครือข่าย โดยไม่ได้ขึ้นอยู่กับสถาบันตลาดศิลปะแบบดั้งเดิม แม้ว่าเว็บไซต์นี้จะยังไม่มีเพื่อการพาณิชย์ แต่มีการตระหนักถึงกิจกรรมเชิงพาณิชย์ของการมีส่วนร่วมทางศิลปะที่มีชีวิตอย่างต่อเนื่องกับเครือข่ายในฐานะโครงสร้างพื้นฐานด้านการสื่อสารมวลชนระดับโลก เพื่อสร้างรูปแบบที่สัมพันธ์กันระหว่างองค์ประกอบของโลกศิลปะไม่ว่าจะเป็นผู้ชม นักสะสม องค์กรทางศิลปะและศิลปิน

การใช้อินเทอร์เน็ตในการชมและสัมผัสงานศิลปะทุกประเภทมีผลกับศิลปินที่ทำงานในสื่อต่าง ๆ เช่น ศิลปินรักษาสถานะเว็บและโปรไฟล์โซเชียลมีเดียเพื่อเข้าถึงผู้ชมหรือค้นหาภาพหรือเพื่อกระตุ้นกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งผลกระทบเหล่านี้รับรู้ได้ในวงกว้าง มีการวิจารณ์งานศิลปะกับการใช้อินเทอร์เน็ตว่า การแพร่หลายของอินเทอร์เน็ตส่งผลต่อการสร้างสรรค์และประสบการณ์ทางศิลปะอย่างไร ซึ่ง Artie Vierkant (2011) ได้พัฒนาแนวคิดเหล่านี้ในการเขียนเชิงวิพากษ์วิจารณ์รวมถึงผลงานของเขาในบทความชื่อ Image Objects (2011) ว่าการนำเข้างานศิลปะและภาพงานศิลปะที่สมบูรณ์พร้อมและรวดเร็วทางออนไลน์ ได้ทำลายความสมบูรณ์ของการสื่อความหมายและพลังในการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ของวัตถุทางศิลปะ (Art Object) ที่ไม่ต่อเนื่องได้อย่างไร โดย Vierkant ได้ยืนยันว่างานศิลปะอยู่ในรูปแบบของวัตถุที่พบในแกลเลอรีหรือพิพิธภัณฑ์ มีความสำคัญเท่ากับรูปภาพและการนำเสนออื่น ๆ ที่เผยแพร่ผ่านอินเทอร์เน็ตและสื่อสิ่งพิมพ์

ในช่วงต้นทศวรรษ 2000 ศิลปินและนักวิจารณ์เริ่มพูดถึง ซอฟต์แวร์อาร์ต (Software Art) ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการปฏิบัติทางศิลปะโดยเฉพาะ แนวโน้มนี้เกิดขึ้นจากการสังเกตของ Galloway (1999) โดยที่ศิลปินได้พัฒนาซอฟต์แวร์ที่ทำงานแบบเพียงลำพังเป็นงานศิลปะมากขึ้น ซึ่งอาจได้รับแรงบันดาลใจจากความโดดเด่นและประสิทธิภาพของของซอฟต์แวร์ในวัฒนธรรมและสังคมในวงกว้างมากในกิจกรรมประจำวัน เช่น การเขียนเอกสารหรือการเล่นเกม ศิลปินจึงใช้ซอฟต์แวร์ว่าเป็นวัตถุทางวัฒนธรรมประเภทหนึ่งที่มีลักษณะเฉพาะสำหรับการแทรกแซงและการสอบสวนในการสร้างงานศิลปะ Broeckmann (2007) ชี้แจงว่าคำว่า Software Art ไม่ได้

มีจุดมุ่งหมายเพื่อการเคลื่อนไหวทางศิลปะโดยเฉพาะ เนื่องจากศิลปินที่หลากหลายได้ใช้แนวทางที่แตกต่างกันไปสำหรับงานศิลปะที่ใช้โค้ดเป็นฐาน แต่ Broeckmann (2007) มองว่าสถานะของซอฟต์แวร์ในฐานะศิลปะจำเป็นต้องมีการแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน แม้ว่าซอฟต์แวร์นั้นถูกนำมาใช้สำหรับแอปพลิเคชันเชิงสร้างสรรค์ในหลากหลายรูปแบบ แต่ศิลปินยังสามารถสร้างผลงานที่นำเสนอประเด็นว่า ซอฟต์แวร์นั้นสร้างประสบการณ์ทางศิลปะอย่างไร รวมทั้งการแยกแยะและจินตนาการถึงคุณค่าที่เกิดจากซอฟต์แวร์ในผลงานศิลปะ Broeckmann (2007) ได้ตั้งข้อสังเกตถึงความสำคัญของอินเทอร์เน็ตต่อศิลปะซอฟต์แวร์ ทั้งในฐานะวิธีการเผยแพร่ผลงานในวงกว้างและเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สนับสนุนการผลิตทางวัฒนธรรมแบบกระจายสู่ผู้ชมงานศิลปะในวงกว้าง

ซอฟต์แวร์อาร์ตอธิบายแนวปฏิบัติทางศิลปะที่มีส่วนร่วมโดยตรงกับเทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่ายซึ่งเป็นแกนหลักในการดำเนินงานตามแนวคิดของงานศิลปะ ที่สำคัญซอฟต์แวร์อาร์ตประกอบด้วยโค้ดในรูปแบบหรือรูปแบบบางอย่าง ในทางตรงกันข้าม ศิลปินและนักวิจารณ์ในช่วงปลายทศวรรษ 2000 และต้นทศวรรษที่ 2010 เริ่มพัฒนาแนวคิดของศิลปะหลังอินเทอร์เน็ต (Post-Internet) เพื่ออ้างถึงงานที่ไม่จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่าย แต่ถูกสร้างขึ้นและมีประสบการณ์ในวัฒนธรรมเครือข่ายที่ไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ กล่าวคืองานในรูปแบบที่ไม่ใช่ดิจิทัลก็ยังต้องพึ่งพาระบบการนำเสนอแบบเครือข่ายอยู่ แม้ว่า McHugh (2011) ทำให้คำนี้เป็นที่นิยมในการโพสต์บนบล็อก และสะท้อนให้เห็นว่าหลังอินเทอร์เน็ตและแนวคิดที่เกี่ยวข้องถูกขับเคลื่อนในหมู่ศิลปิน เช่น Marisa Olson (2008) เพื่อสรุปความรู้สึกที่ว่าอินเทอร์เน็ตไม่ได้เป็นพื้นที่พิเศษที่เต็มไปด้วยศักยภาพสำหรับชุมชนศิลปะที่เป็นอิสระอีกต่อไป แต่กลับมีอยู่แล้วในสังคมโดยปกติ อินเทอร์เน็ตกลายเป็นสถานที่ซึ่งดำเนินธุรกิจและมีค่าใช้จ่าย จึงกลายเป็นสถานที่ที่ผู้คนติดตามผลงาน ศิลปินไม่จำเป็นต้องให้คำจำกัดความตนเองว่าเป็น ‘Net Artist’ อีกต่อไป เพราะอินเทอร์เน็ตเข้าสู่แนวปฏิบัติที่สร้างสรรค์ของศิลปินทั้งหมดด้วยการปลูกฝังและส่งผลกระทบต่อชีวิตทางสังคมและวัฒนธรรมในหลายแง่มุมในชีวิตประจำวัน

ในความเปลี่ยนแปลงของงานศิลปะจากการนำเสนอผ่านแกลอรี่แบบกายภาพมาสู่ภาพดิจิทัลบนจอ ศิลปินต่างตอบสนองในรูปแบบที่ไปในทิศทางที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมดิจิทัลที่ขับเคลื่อนโดยแพลตฟอร์มเว็บไซต์ช่วงก่อนหน้านี้ เช่น Flickr และ Photobucket และในช่วงปัจจุบันได้แก่ YouTube และ Instagram การเข้ามาของกล้องดิจิทัลและสมาร์ทโฟน สิ่งเหล่านี้ช่วยให้บุคคลทั่วไปสามารถสร้างและแบ่งปันภาพและวิดีโอโดยใช้เทคนิคเพียงเล็กน้อย ในช่วงกลางทศวรรษ 2000 ศิลปินเริ่มรวมตัวกันสร้างบล็อกที่ทำงานร่วมกัน เพื่อรวบรวมสื่อผลงานศิลปิน ถ่ายทอดแนวคิดที่ศิลปินสนใจ และเป็นการสร้างเครือข่ายของศิลปินและสร้างความสัมพันธ์กับสังคมอีกด้วย

ดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) และสื่อศิลปะใหม่ (New Media Art)

ดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) และสื่อศิลปะใหม่ (New Media Art) มีนิยามที่ไม่ชัดเจน มีรายละเอียดที่ซับซ้อน และยังมีข้อโต้แย้ง แต่อย่างไรก็ตาม “ศิลปะดิจิทัล” หมายถึงความแตกต่างจากรูปแบบศิลปะแบบดั้งเดิม เช่น ภาพวาด ประติมากรรม และสื่อผสม แต่จิตรกรร่วมสมัย ประติมากร รวมถึงศิลปินสื่อผสมยังใช้เว็บไซต์และโฆษณางานบนเว็บไซต์ Instagram ศิลปินหลายคนที่ผลิตงานศิลปะแบบแอนาล็อก โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและซอฟต์แวร์เป็นส่วนหนึ่งของแนวปฏิบัติที่สร้างสรรค์ ในที่นี้จะใช้คำว่า “ดิจิทัล” และ “แอนาล็อก” เพื่อแยกความแตกต่างของ

ศิลปะที่ดำเนินการสร้างสรรค์ภายในสภาพของการใช้วัตถุที่มีอยู่ในรูปแบบวัสดุและวิธีการ อย่างไรก็ตาม รูปแบบของการสร้างงานศิลปะที่ความแตกต่างนี้ได้ลดความสำคัญ เมื่อเกิดแนวคิดเกี่ยวกับงานศิลปะว่ามีรูปแบบที่มีพลวัต แปรเปลี่ยน ผสมผสานกันในรูปแบบที่ต่างกันและมีหลากหลายรูปแบบ รวมไปถึงการสร้างงานที่มีลักษณะฉับพลันทันที (Instantiations) โดยในปี 2015 Aleksandra Domanović, Oliver Laric, Christoph Priglinger และ Georg Schnizer ได้พัฒนา VVORK เว็บไซต์สำหรับการแบ่งปันงานศิลปะโดยศิลปินที่จัดแสดงในสถานที่ที่มียังไม่ได้เป็นที่รู้จัก หรือไม่ได้เป็นที่พูดถึงในระดับมาก และไม่ได้รับการวิจารณ์ศิลปะที่โดดเด่นและไม่ปรากฏในสื่อสิ่งพิมพ์ (Domanović,& Oliver, 2015) แม้ว่า VVORK จะมีลักษณะที่ผสมระหว่างการนำเสนอศิลปะในแบบดิจิทัล แต่ผลงานที่นำมาเสนอกลับมีทุกรูปแบบตั้งแต่งานสร้างสรรค์แบบปกติ รวมถึงการใช้ดิจิทัลในการสร้างงาน ได้มีการพัฒนาแนวคิดที่เรียกช่วงเวลาดังกล่าวว่า Post-Internet (McHugh, 2011) เพื่ออธิบายงานศิลปะที่สร้างขึ้นในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของโลกออนไลน์และออฟไลน์ มีการพูดคุยเกี่ยวกับศิลปินหลายคนที่ทำงานในสื่อ ‘ดั้งเดิม’ แต่ได้รับอิทธิพลหรือตอบสนองต่อเงื่อนไขของสังคมเครือข่าย

แม้รูปแบบและแนวคิดจะมีความซับซ้อน แต่งานศิลปะดิจิทัลและสื่อใหม่ได้กลายเป็นหมวดหมู่ที่มีการเคลื่อนไหวในโลกศิลปะ ตำราประวัติศาสตร์ศิลปะอธิบายศิลปะสื่อดิจิทัลและสื่อใหม่ว่าเป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่แตกต่างกันโดยมีลักษณะเด่นและผลงานเป็นที่ยอมรับ (Greene, 2004) ภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ศิลปะหลายแห่งจัดนิทรรศการตามแนวคิดและหัวข้อของเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งไม่เพียงแต่งานศิลปะที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงคอมพิวเตอร์ในฐานะวัตถุที่ออกแบบอย่างมีศิลปะ หมวดหมู่ของสื่อดิจิทัลและศิลปะสื่อใหม่ได้ให้ข้อมูลแนวทางการรวบรวมและสะสมผลงาน พิพิธภัณฑ์หลายแห่งยังได้พัฒนาการจัดเก็บและจัดแสดงงาน ภายใต้แนวทางเหล่านี้ นอกจากนี้องค์กรและสถาบันหลายแห่งทุ่มเทให้กับการรวบรวม นิทรรศการและการอนุรักษ์ศิลปะสื่อดิจิทัลและสื่อใหม่โดยเฉพาะ (Graham, 2014) เช่น Rhizome (องค์กรไม่แสวงหาผลกำไรในประเทศสหรัฐอเมริกา) สถาบันวัฒนธรรม Ars Electronica ในประเทศออสเตรีย และพิพิธภัณฑ์ Zentrum für Kunst und Medien (ZKM) ในประเทศเยอรมนี

คำว่า ศิลปะดิจิทัล (Digital Art) ศิลปะที่ใช้ดิจิทัลและเครือข่ายอินเตอร์เน็ต (Net Art) และสื่อศิลปะ (Media Art) ถูกใช้เรียกศิลปะในรูปแบบที่เกี่ยวกับ เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อออนไลน์ในวงกว้าง แต่อย่างไรก็ตาม Stallabrass (2009) ได้ตั้งข้อสังเกตถึงปัญหาสำคัญหลายประการที่ศิลปะบนเน็ตสร้างโดยเฉพาะสำหรับโลกศิลปะศิลปะที่ใช้ดิจิทัลและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นฐาน ส่งผลให้เกิดคำถามว่าอะไรคือวัตถุทางศิลปะ ซึ่งไม่เพียงท้าทายการสะสมของสถาบันและแนวปฏิบัติในการจัดนิทรรศการเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการประมูลของตลาดศิลปะด้วย แนวโน้มของรูปแบบเฉพาะเช่น ศิลปะที่ใช้ดิจิทัลและเครือข่ายอินเตอร์เน็ต หรือสื่อศิลปะ เพื่อสร้างแนวคิดเกี่ยวกับความจำเพาะ ราวกับว่าอินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีดิจิทัลอื่น ๆ เป็นสื่อเฉพาะตัวที่มีเนื้อหาโดยธรรมชาติบางอย่าง อันเป็นคุณสมบัติที่งานศิลปะทั้งหมดใช้เทคโนโลยีที่จำเป็นในการสร้างงาน ศิลปะบนเครือข่ายและศิลปะดิจิทัลมีลักษณะเฉพาะด้วยแนวทางปฏิบัติที่หลากหลายและแนวทางสร้างสรรค์ที่มีส่วนร่วมกับรูปแบบของเทคนิค สังคม และลำดับชั้นอันซับซ้อนของเทคโนโลยีดิจิทัลที่นำไปสู่ความท้าทายใหม่ ๆ ในการนำเสนอศิลปะในรูปแบบดิจิทัล

การจัดแสดงในระบบดิจิทัล

เทคโนโลยีดิจิทัล ได้กลายเป็นเครื่องมือใหม่ที่เปลี่ยนแปลงรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และสร้างแนวทางและความเป็นไปได้ใหม่ที่ผลงานศิลปะสามารถมีผลต่อผู้ชม การปฏิวัติของเทคโนโลยีดิจิทัลได้สร้างความเชื่อมโยงและให้โอกาสหอศิลป์ และพิพิธภัณฑ์นำเสนอผลงานศิลปะกับสังคมโลกที่หลากหลายและสะดวกรวดเร็ว นับเป็นการมุ่งสู่อนาคตที่สำคัญของการจัดแสดงงานศิลปะ เป็นการเปิดพื้นที่และสร้างบทสนทนาระหว่าง ศิลปิน งานศิลปะ และผู้ชม ซึ่งการดำเนินการคัดเลือกผลงาน การจัดแสดงงานในช่วงเวลาของดิจิทัลได้นำเสนอความเป็นไปได้ใหม่ ๆ โดย Harding, Liggett และ Lochrie (2019) ได้อธิบายในบทความ ‘Digital Engagement in a Contemporary Art Gallery: Transforming Audience’ ถึงความท้าทายของการจัดแสดงงานในยุคดิจิทัล คือ

1. The Digital Shift ความเปลี่ยนแปลงของนิยามของชิ้นงานศิลปะ ที่มีความแตกต่างกันระหว่างรูปแบบของการปฏิบัติการทางศิลปะ ทักษะในการสร้างงานที่มีทั้งรูปแบบดิจิทัลและรูปแบบดังเดิมที่เปลี่ยนไปอย่างสุดขั้ว สิ่งเหล่านี้เป็นความท้าทายที่สำคัญขององค์กรทางศิลปะ รวมไปถึงการแสวงหารายได้ที่ต่างไปจากเดิม

2. Digital Challenges เป็นเรื่องยากต่อการนิยามและอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบของศิลปะที่ผ่านมา (Traditional Art Practices) และบริบททางสังคมที่ชิ้นงานเหล่านั้นสร้างขึ้นสู่ผู้ชมที่ความรู้และความเข้าใจทางดิจิทัลที่หลากหลาย

3. Identifying Digital Potential ศักยภาพของภัณฑารักษ์สามารถใช้ประโยชน์กับรูปแบบการจัดแสดงด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเข้าถึงต่อผู้ชมงาน

ในความท้าทายที่เป็นไปได้เหล่านี้ การจัดแสดงงานในระบบดิจิทัลนับเป็นโอกาสใหม่ในการเผยแพร่ ผลงานศิลปะและยังเป็นการสร้างรูปแบบใหม่ของการรับรู้งานศิลปะอีกด้วย ดังจะเห็นได้จากเมื่อประมาณยี่สิบปีที่แล้ว นอกจากสายงานทางวิทยาศาสตร์แล้ว การใช้อินเทอร์เน็ตไม่มีการใช้งานอย่างแพร่หลายเช่นปัจจุบัน แผนกต่าง ๆ และมัลติมีเดียแบบอินเตอร์แอคทีฟกลายเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ แผ่นซีดีเป็นสิ่งแปลกใหม่ โทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งฟุ่มเฟือยที่มีขนาดเทอะทะและไม่มีสื่อ Social Media ต่อมาการพัฒนาทางเทคโนโลยีเหล่านี้ได้เริ่มก้าวเข้ามามีบทบาทในชีวิตเกือบทุกด้าน ยุคปัจจุบันนี้ สื่อต่าง ๆ โทรทัศน์ เพลงที่บันทึก และภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีการผลิตและจัดจำหน่ายแบบดิจิทัล สื่อเหล่านี้กำลังเริ่มมาบรรจบกับรูปแบบดิจิทัล เช่น อินเทอร์เน็ตหรือวิดีโอเกม เพื่อผลิตบางอย่าง เช่น ระบบดิจิทัลที่ไร้สาย โดยทั่วไปสภาพแวดล้อมที่ทำงานล้วนถูกรายล้อมไปด้วยเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นในบ้าน สำนักงาน ซุปเปอร์มาร์เก็ต หรือโรงงาน ซึ่งแทบทุกด้านของสังคมมีการตรวจสอบการวางแผน การออกแบบ การตลาด การผลิต และการจัดจำหน่ายหรือควบคุมด้วยระบบดิจิทัล ซึ่งหอศิลป์หรือพิพิธภัณฑ์ไม่ได้แตกต่างกันแต่อย่างใด การปรับเปลี่ยนของรูปแบบของเทคโนโลยีดิจิทัล อันเป็นความท้าทายใหม่ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาร่วมสมัยควบคู่ไปกับเทคโนโลยีดิจิทัล และสังคมออนไลน์ การจัดแสดงงานศิลปะมีความจำเป็นต้องคิดถึงการนำเสนอในรูปแบบใหม่ ที่ท้าทายกับปฏิบัติการทางศิลปะ รวมไปถึงการแปลความหมายทางศิลปะ ในปี ค.ศ. 2001 หอศิลป์ Tate Britain ที่กรุงลอนดอนได้จัดแสดงนิทรรศการ Net Art; Art and Money Online

งานนี้ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับสถานะของงานศิลปะร่วมสมัย เป็นการนำเสนอที่ทำให้งานศิลปะปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติมาสู่รูปแบบออนไลน์ เป็นการแสดงให้เห็นถึงรูปแบบใหม่ของพื้นที่ทางศิลปะ หอศิลป์ได้สะท้อนสถานภาพใหม่ของงานศิลปะที่มีผลมาจากเทคโนโลยีที่อาจจะสร้างความเปลี่ยนแปลงในระดับของแนวคิดทั้งผู้สร้างสรรค์งานและผู้ชมงาน

การปรับเปลี่ยนของรูปแบบของเทคโนโลยีดิจิทัล อันเป็นความท้าทายใหม่ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาร่วมสมัยควบคู่ไปกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสังคมออนไลน์ การจัดแสดงงานศิลปะจำเป็นต้องคิดถึงการนำเสนอในรูปแบบใหม่ที่ท้าทายกับปฏิบัติการทางศิลปะ รวมไปถึงการแปลความหมายทางศิลปะ การสร้างอรรถประโยชน์และการคัดเลือกชิ้นงาน

การจัดแสดงและหอศิลป์

ในการจัดแสดงในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์ ผลงานในรูปแบบของภาพยนตร์ วีดีโอ ภาพถ่าย รวมไปถึงงานในรูปแบบ Time - Base ได้รับความนิยมจัดแสดงอย่างกว้างขวาง อย่างไรก็ตามหอศิลป์ยังมีการจัดแสดงในรูปแบบปกติที่มีชิ้นผลงานตั้งแสดงอยู่กับที่เป็นหลักการที่สำคัญของการจัดแสดงงานในรูปแบบ ออนไลน์ แบ่งได้ดังนี้

1. มีลักษณะเชิงโต้ตอบ (Interactive)

ในการจัดแสดงงานรูปแบบศิลปะจะมีลักษณะที่มีการตอบสนองต่อการรับรู้ของผู้ชม โดยจะมีลักษณะของ Time - Base ที่ผู้ชมสามารถใช้เวลาในการชมและโต้ตอบกับผลงานผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ หรือ Tablet ของผู้ชมเอง

2. การประมวลหรือโต้ตอบได้ทันที (Real Time)

การจัดแสดงจะมีลักษณะที่เป็นเวลาปัจจุบันของการจัดแสดงตลอดเวลา การแสดงในรูปแบบออนไลน์ไม่มีการเปิดปิด การกำหนดการเข้าชม หรือมีส่วนร่วมกับงานเป็นสิ่งที่ผู้ชมกำหนดเอง ในส่วนของการจัดแสดงงาน เมื่อผู้ชมสามารถกำหนดการเข้าชมหรือมีส่วนร่วมต่องานได้เอง จึงเป็นความท้าทายของการคัดเลือกและออกแบบรูปแบบของนิทรรศการที่สามารถกำกับให้ผู้ชมเข้ามีส่วนร่วมกับการจัดแสดงโดยที่ไม่ยุติการมีส่วนรวม ก่อนที่นิทรรศการจะเริ่มหรือจบลง

3. Smart

การจัดแสดงในรูปแบบออนไลน์ต้องมีลักษณะที่ดึงดูดใจ มีความสร้างสรรค์ และมีความฉลาดในการกำหนดการสร้างรูปแบบการโต้ตอบและการกำกับเวลาในการแสดงที่เหมาะสมกับผู้เข้าชม เพื่อสร้างความเข้าใจและกระตุ้นให้เกิดการคิดโต้ตอบกับปฏิบัติการทางศิลปะที่ถูกนำเสนอในการจัดแสดงรูปแบบดิจิทัล

ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของการจัดแสดงงานในรูปแบบดิจิทัล

ที่ผ่านมาองค์กรทางศิลปะหลายแห่งมองว่า เทคโนโลยีและดิจิทัลเป็นสิ่งที่แยกออกจากเป้าหมายทางศิลปะของตน แต่ในปัจจุบัน เทคโนโลยีทางดิจิทัลหรือสื่อสังคมออนไลน์ เป็นสิ่งที่แกลเลอรีและพิพิธภัณฑ์ต้องปรับตัวเข้าหา ซึ่งองค์กรเหล่านี้ล้วนทำทุกวิถีทางเพื่อไม่ต้องกลายเป็นผู้ที่ไล่ตามยุคสมัยไม่ทัน องค์กรทางศิลปะต่างปรับตัวโดยมองความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงานศิลปะ และหอศิลป์ ซึ่งแต่ละส่วนล้วนต้องดำเนินการตามหน้าที่ที่สัมพันธ์กับรูปแบบของตัวเอง (Golant Media Ventures, 2018) โดยสามารถอธิบายรายละเอียดได้ ดังนี้

ผู้ชม เป็นกลุ่มที่การจัดการแสดงงานศิลปะในรูปแบบดิจิทัลต้องคำนึงถึงในเรื่องต่อไปนี้

1. เพิ่มการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมของผู้ชม
2. รับข้อมูลของผู้ชมทำความเข้าใจผู้ชมและพฤติกรรมของพวกเขา
3. สร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและหอศิลป์
4. ทำการตลาดและสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น
5. มีการสร้างเครือข่ายเพื่อการระดมทุนสร้างผลตอบรับ
6. สร้างประสบการณ์และเนื้อหาใหม่สำหรับผู้ชม

ผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นงานในรูปแบบดิจิทัลหรือแบบดั้งเดิมล้วนต้องปรับและสร้างรูปแบบการนำเสนอต่อไปนี้

1. สร้างรูปแบบใหม่ของการสร้างสรรค์ รวมไปถึงการกำหนดประเภทของปฏิบัติการทางศิลปะที่หลากหลาย
2. สร้างเครือข่ายศิลปะให้เกิดความเชื่อมโยงกันระหว่างผู้สร้างสรรค์งาน
3. ใช้เทคโนโลยีด้านข้อมูลดิจิทัลในการสร้างผลงาน
4. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นกระบวนการในการปฏิบัติการทางศิลปะ

องค์กรทางศิลปะ ทั้งพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ หรือสถาบันทางศิลปะจำเป็นต้องสร้างความสัมพันธ์และคำนึงถึงปัจจัยที่เพิ่มขึ้น ได้แก่

1. สร้างรูปแบบทางธุรกิจศิลปะ
2. สร้างกระแสรายได้ใหม่
3. ลดต้นทุนองค์กรและเพิ่มประสิทธิภาพ
4. ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างองค์กร
5. ปรับปรุงการรายงานภายในและภายนอกเกี่ยวกับประสิทธิภาพและผลกระทบที่มีต่อองค์กร

ดิจิทัลภัณฑารักษ์ (Digital Curation)

การคัดเลือกงานศิลปะสื่อดิจิทัลและสื่อใหม่ ทั้งในด้านการดูแลดิจิทัลและการอนุรักษ์ด้วยดิจิทัล โดยคัดเลือกงานในระบบดิจิทัล Digital Curation หมายถึงแนวทางแบบองค์รวมในการดูแลผลงาน ดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ (Post, 2017) และเพิ่มมูลค่าให้กับสื่อดิจิทัลเหล่านี้ตลอดวงจรชีวิตและมีส่วนร่วมโดยตรงกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่าง ๆ สำหรับเนื้อหาเหล่านี้ในช่วงวงจรชีวิตต่าง ๆ ตามการดำเนินการ โดยผู้สร้าง ผู้ใช้ และภัณฑารักษ์ทั้งในและนอกบริบทของสถาบัน ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเหล่านี้อาจรวมถึงผู้สร้างสื่อดิจิทัล ผู้ทำงานร่วมกัน หรือบุคคลอื่น ๆ ที่ใช้สื่อดิจิทัลหลังจากจุดเริ่มสร้างไม่นาน ผู้เชี่ยวชาญด้านมรดกทางวัฒนธรรมที่สนใจในการเก็บรักษาวัสดุเหล่านี้ในระยะยาว และผู้ใช้รองในโดเมนที่เกี่ยวข้องและแตกต่างไปจากบริบทเดิม โดย Wallis et al. (2008) ได้อธิบายความพยายามในการดูแลระบบดิจิทัลกับภัณฑารักษ์ที่มุ่งที่บูรณาการการวางแนวทางนิเวศวิทยาในจดหมายเหตุ สู่ข้อมูลการตรวจวัดทางนิเวศวิทยาในกิจกรรมการวิจัย เช่น การออกแบบการทดลอง การเก็บข้อมูล และคำอธิบายเมตาดาต้า (Meta Data) เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้งานในระยะยาวและการเก็บรักษาชุดข้อมูลเหล่านี้

การดูแลระบบและจัดการคัดเลือกด้วยระบบดิจิทัลซึ่งจะเรียกว่าภัณฑารักษ์ดิจิทัล (Digital Curation) (Beagrie, 2006) ได้เกิดขึ้นและพัฒนาในช่วงทศวรรษ 2000 จากการพัฒนาระหว่างระหว่างแนวคิดทางวิทยาศาสตร์และห้องสมุดดิจิทัลและข้อมูลของชุมชนเพื่อการจัดเก็บ ตลอดจนแนวทางใหม่ที่บูรณาการการดูแลข้อมูลเชิงรุกในขั้นตอนของการสร้างข้อมูล การใช้งาน การแบ่งปัน การเก็บรักษาและการเข้าถึงในระยะยาวเพื่อนำความเชี่ยวชาญและเป้าหมายของชุมชนต่าง ๆ เหล่านี้มาสู่การสร้างสรรค์ กิจกรรมการดูแลระบบดิจิทัลมีเป้าหมายเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสื่อดิจิทัลสำหรับผู้ใช้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต ตามความหมายของคำนี้ ภัณฑารักษ์ดิจิทัล (Digital Curation) คือชุดของการดูแลรักษาผลงานศิลปะและข้อมูลดิจิทัล ซึ่งรวมถึงกิจกรรมทั้งหมดที่ประกอบขึ้นเป็นการอนุรักษ์และจัดการในรูปแบบดิจิทัล ตลอดจนกิจกรรมเพิ่มเติม เช่น การทำงานกับผู้สร้างเนื้อหา ในช่วงแรกของวงจรของสื่อดิจิทัล ทักษะและความสามารถที่จำเป็นสำหรับงานการดูแลระบบดิจิทัลนั้น ต้องมีความสอดคล้องกับทักษะและความสามารถที่จำเป็นสำหรับวิชาชีพที่เกี่ยวกับการจัดเก็บเอกสารและรักษาข้อมูล โดยที่หลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาจำนวนมากในขณะนี้เสนอความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง ในการดูแลระบบดิจิทัลและสถาบันข้อมูลทุกประเภทโพสต์ตำแหน่งงานสำหรับ ‘ภัณฑารักษ์ดิจิทัล’ โดยระบุว่าที่สำเร็จการศึกษา มีทักษะและความรู้ที่คล้ายกับคำอธิบายงานสำหรับ ‘ผู้จัดเก็บเอกสารดิจิทัล’ หรือ ‘บันทึกดิจิทัลโดยผู้จัดการข้อมูลระบบดิจิทัล’ (Lee& Helen, 2011)

การภัณฑารักษ์ดิจิทัล ในฐานะการดูแลวัตถุดิจิทัลแบบองค์รวมเป็นสิ่งที่จำเป็นและแยกออกไม่ได้จากการดูแลจัดการงานศิลปะบนทางเลือกเครือข่าย รวมไปถึงการดูแลงานศิลปะดิจิทัลและสื่อใหม่โดยทั่วไปอย่างแท้จริง แกลเลอรีและแพลตฟอร์มออนไลน์ที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับภัณฑารักษ์ในรูปแบบดิจิทัล เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เพิ่มเข้ามาในพิพิธภัณฑ์และแกลเลอรี่เชิงพาณิชย์ เป็นรูปแบบใหม่ที่ช่วยให้ศิลปินได้ทดลองใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่าย และสร้างชุมชนรอบศิลปะสื่อดิจิทัลและคนกลุ่มใหม่ที่ทำงานนอกสถาบันศิลปะทั่วไปและก้าวข้ามข้อจำกัดของตลาด การมีระบบภัณฑารักษ์ดิจิทัลได้ส่งผลให้ศิลปินและภัณฑารักษ์ต้องรับมือ

กับปัญหาทางเทคนิคในการย้ายงานข้ามรูปแบบและความแตกต่างซอฟต์แวร์ การจัดระเบียบข้อมูลจำนวนมหาศาล และการปรับงานศิลปะที่ซับซ้อนให้เข้ากับข้อกำหนดเฉพาะของฮาร์ดแวร์บางชิ้น แต่การภัณฑารักษ์ดิจิทัลเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของการผลิตงานศิลปะ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นจริงในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่หลากหลาย และการดูแลจัดการคัดเลือกงานศิลปะบนเครือข่ายดิจิทัล

สรุป

กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและการจัดแสดงงาน รวมไปถึงการคัดเลือก ดูแลงานศิลปะ หรือในที่นี้เรียกว่าภัณฑารักษ์ดิจิทัล (Digital Curation) เป็นกระบวนการที่พัฒนามาจากการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ใช้แนวคิดอัลกอริทึม (Algorithm) ของกลุ่มดาดาในช่วงทศวรรษที่ 1920 ที่ไม่ได้หมายถึงอัลกอริทึมในเชิงคณิตศาสตร์ แต่หมายถึง ชุดของกฎเกณฑ์หรือวิธีการสุ่ม (Rules of Chance/Randomness) ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อทำลายตรรกะ เหตุผล และแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับ “ศิลปะ” และ “ความงาม” แต่มีเป้าหมายเพื่อสถาปนาความบังเอิญและความไร้สาระ (Lomas, 2013) เข้ามาแทนที่การควบคุมของศิลปิน ซึ่งเป็นแกนหลักของการปฏิวัติศิลปะของกลุ่มดาดา ในช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่สอง และพัฒนาสอดคล้องไปกับเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อออนไลน์ในการสร้างสรรค์ ศิลปินหลายกลุ่มเริ่มทดลองที่จะใช้ดิจิทัลในการสร้างผลงานในช่วงทศวรรษที่ 1980 และการเกิดขึ้นของสื่อออนไลน์ แนวคิดเรื่องศิลปะที่ใช้ดิจิทัลและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Net Arts) ส่งผลให้การสร้างงานมีแนวคิดและรูปแบบที่สอดคล้องกับดิจิทัลเทคโนโลยีมากขึ้น ในขณะที่หอศิลป์และพิพิธภัณฑ์ศิลปะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดเก็บข้อมูล ผลงาน และแนวคิด ทั้งยังใช้เป็นช่องทางการนำเสนอผลงานสะสมนิทรรศการ ไม่ว่างานนั้นจะถูกสร้างในรูปแบบดั้งเดิมหรือในรูปแบบดิจิทัลก็ตาม

สิ่งที่น่าสนใจในเบื้องต้น คือสิ่งที่เคยเป็นอุปกรณ์หรือเครื่องมือพิเศษ เช่น การสื่อสารไร้สาย โซเชียลมีเดีย และเทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ เช่น VR และ AR กลายเป็นสิ่งที่ปกติในชีวิตประจำวันของทุกคน การเข้าถึงผลงานศิลปะสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น พิพิธภัณฑ์และแกลเลอรีหลายแห่งใช้เครือข่ายโซเชียลมีเดียในการนำเสนอและแจ้งข่าวสารเกี่ยวกับผลงาน บางแห่งเริ่มใช้การนำเสนองานศิลปะทั้งแบบดั้งเดิมนำเสนอผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลและศิลปะดิจิทัลเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชม ในบทความของ The Arts Council of Wales and Innovate UK Digital Engagement in a Contemporary Art Gallery: Transforming Audiences (Harding, Liggett & Lochrie, 2019) ได้กล่าวถึงแนวทางภัณฑารักษ์สำหรับศิลปะดิจิทัลในประเด็นความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะดิจิทัลกับศิลปะดั้งเดิมอื่น ๆ โดยได้พิจารณาถึงบางประเด็นที่เกิดขึ้นเมื่อเนื้อหาดิจิทัลถูกนำเสนอในแกลเลอรีสาธารณะ ความรู้ของผู้เชี่ยวชาญและความคาดหวังของผู้ชมเป็นอย่างไรรวมไปถึงผลกระทบของเงินทุนต่อการจัดแสดงในปัจจุบัน โดยศึกษาจากภัณฑารักษ์ที่หอศิลป์ร่วมสมัย MOSTYN และศูนย์ทัศนศิลป์ของ Llandudno ในเมือง North Wales ประเทศอังกฤษ มีการนำกระบวนการออกแบบที่เน้นผู้ชมเป็นศูนย์กลางและการวิเคราะห์ระบบกิจกรรม โดยกลุ่มตัวอย่างคือคนในชุมชนและผู้เยี่ยมชมแกลเลอรี เพื่อสำรวจความเป็นไปได้ของการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลต่าง ๆ ภายในโปรแกรมที่ต้องจัดการด้วยกระบวนการภัณฑารักษ์และปฏิบัติงานให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง ผู้เขียนบทความได้จัดการนำเสนองานในรูปแบบของดิจิทัลแกลเลอรีแบบองค์รวมตามโปรแกรมนิทรรศการและตามแนวทางการปฏิบัติการทางศิลปะร่วมสมัยแห่งศตวรรษที่ 21 ที่การจัดการระบบดิจิทัลเป็น

หัวใจสำคัญซึ่ง มีความจำเป็นต้องสร้างรูปแบบของการภัณฑารักษ์ในรูปแบบดิจิทัล (Digital Curating) ซึ่งให้ข้อมูลเชิงลึกของผู้ชมรุ่นใหม่และผู้ชมที่มีอยู่เดิมเกี่ยวกับความสำคัญของดิจิทัลอาร์ตในแนวการปฏิบัติการทางศิลปะร่วมสมัย แต่ไม่ใช่ทุกงานที่ได้รับการตอบสนองจากผู้ชมที่ดีเสมอไป โดย Mataram & Ardianto (2018) นำเสนอบทความเรื่อง Digital Comic Platform Mapping In Improving The Creative Industry Potential ในการประชุม 3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology ได้นำเสนอว่าแม้จะมีการใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์มอย่างแพร่หลายในการนำเสนองาน แต่ในบางกรณีก็ไม่ประสบความสำเร็จเสมอไปโดยเฉพาะในเรื่องของของความยุ่งยากในการใช้แอปพลิเคชัน และเรื่องค่าใช้จ่าย รวมไปถึงประสิทธิภาพของเครือข่ายออนไลน์และผู้ให้บริการสัญญาณ ดังนั้น หากการจัดการแสดงงานศิลปะในรูปแบบดิจิทัลจะประสบความสำเร็จก็อาจจะกล่าวโดยสรุปถึงข้อเสนอแนะต่อการจัดแสดงผลงาน แบ่งได้เป็นสองประเด็น ได้แก่

1. การจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบของภาพยนตร์ วีดีโอ ภาพถ่าย รวมไปถึงงานแบบ Time - Base ในรูปแบบดิจิทัลและออนไลน์ ควรจะมีลักษณะโต้ตอบ (Interactive) ที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมต่อการจัดแสดงได้ การจัดแสดงจะต้องมีการแสดงที่เป็นเวลาที่ตอบสนองต่อผู้เข้าร่วมหรือผู้ชมได้ในลักษณะของเวลาปัจจุบันทันทีที่ผู้เข้าชมรู้สึกว่าไม่ได้เข้าชมในลักษณะของการจัดเก็บย้อนหลัง (Real Time) เนื่องจากการจัดแสดงงานไม่ได้มีเวลาเปิด-ปิด นอกจากนี้ในนิทรรศการมีความจำเป็นต้องดึงดูดใจ มีความสร้างสรรค์ และมีความฉลาดในการกำหนดสร้างการโต้ตอบและการกำกับเวลาในการแสดงที่เหมาะสมกับผู้เข้าชม (Smart) เพื่อสร้างการกระตุ้นให้เกิดการคิดโต้ตอบกับการจัดแสดงที่ถูกนำเสนอในการจัดแสดงในรูปแบบดิจิทัล

2. การกำหนดความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของการจัดแสดงงานในรูปแบบดิจิทัล การจัดแสดงต้องสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงานศิลปะ และหอศิลป์หรือองค์กรทางศิลปะเอง โดยผู้ชมเป็นกลุ่มที่การจัดการแสดงงานศิลปะในรูปแบบดิจิทัลต้องคำนึงถึงในเรื่องเข้าถึงและการมีส่วนร่วม การรับข้อมูลของผู้ชม ดังนั้นการทำความเข้าใจพฤติกรรมและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและหอศิลป์จึงเป็นสิ่งจำเป็น ความสัมพันธ์นี้จะนำไปสู่การสร้างเครือข่ายเพื่อการระดมทุน เพื่อสร้างผลตอบรับต่อการจัดแสดงและเป็นผลประโยชน์ต่อผู้จัดนิทรรศการ จึงต้องทำการตลาดและสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อสร้างประสบการณ์และเนื้อหาใหม่สำหรับผู้ชม โดยนำเสนอผลงานศิลปะที่มีการสร้างรูปแบบใหม่ของการสร้างสรรค์ มีปฏิบัติการทางศิลปะที่หลากหลาย รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีด้านข้อมูลดิจิทัลในการสร้างผลงานและปฏิบัติการทางศิลปะ การสร้างเครือข่ายศิลปะให้เกิดความเชื่อมโยงกันระหว่างผู้สร้างสรรค์งานที่หลากหลายนั้นส่งผลให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงผลงานหรือปฏิบัติการทางศิลปะได้หลากหลายมากขึ้น ซึ่งในส่วนนี้ องค์กรทางศิลปะจำเป็นต้องสร้างรูปแบบทางธุรกิจศิลปะที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มรายได้ ส่งเสริมความร่วมมือระหว่างองค์กร จัดการการบริหารงานภายในและตรวจสอบประสิทธิภาพและผลกระทบที่มีต่อองค์กรเพื่อให้สามารถจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากทั้งสองประเด็น จะพบว่าการจัดแสดงงานในรูปแบบดิจิทัลนั้นมีองค์ประกอบที่สัมพันธ์กันได้แก่ ผลงานศิลปะ และรูปแบบของการจัดแสดง โดยต้องคำนึงถึงการโต้ตอบลักษณะที่เป็นปัจจุบันทันทีในการเข้าชมและมีความพิเศษที่สามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับการชมงานได้ โดยทั้งหมดจะต้องคำนึงถึง ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ผลงานศิลปะและองค์กรทางศิลปะที่ต่างเกื้อหนุนกันและกันในการสร้างการจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบดิจิทัลที่บรรลุเป้าหมายของการแสดงผลงานนั้น ๆ

ดังนั้น การนำเสนองานศิลปะในรูปแบบของดิจิทัล จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือของทุกส่วนในโลกของศิลปะ ตั้งแต่สถาบันทางศิลปะ ศิลปิน ไปจนถึงผู้ชมงานศิลปะ หมายถึงการจัดแสดงผลงานศิลปะไม่ว่าในรูปแบบดั้งเดิมหรือดิจิทัล มีความจำเป็นต้องขยายขอบเขตออกจากพื้นที่ของศิลปะหรือโลกศิลปะมาสู่พื้นที่ทางสังคมอื่น ๆ มากขึ้น เช่น การสนับสนุนให้ผู้ชมงานมีส่วนร่วมกับงานในลักษณะโต้ตอบ (Interactive) การมีส่วนในการจัดการการแสดงผลงานในพื้นที่ออนไลน์ของตัวผู้ชมเองเป็นต้น ไม่เช่นนั้น การนำเสนองานศิลปะที่แม้จะใช้รูปแบบที่ทันสมัย จะไม่มีความแตกต่างจากกิจกรรมทางศิลปะแบบเดิม ๆ ที่จัดแสดงในพื้นที่ของตัวเอง และไม่สามารถขยายขอบเขตของการรับรู้สู่ผู้ชมที่หลากหลายและสังคมแปรเปลี่ยนอย่างรวดเร็วได้

References

Beagrie, N. (2006). Digital Curation for Science, Digital Libraries, and Individuals. *International Journal of Digital Curation.* 1, 3–16.

Broeckmann, A. (2007). Software Art Aesthetics. In Pereira, F. J. & Leal, M. (Eds), *Monodisperso [Mono #1].* Oporto: i2ADS ResearchGroup in Art and Intermedia.

Burnham, J. (1968, July). *Systems Esthetics.* Artforum. https://www.artforum.com/print/196807/systems-esthetics-32466.

——— (1970, September 16). *Software: Information Technology: Its New Meaning for Art.* Monoskop. https://monoskop.org/images/7/70/From_Software_exhibition_1970.pdf.

Ćosić, V. (1997). *Documenta Done.* Net.art. http://www.videodokument.org/cosic/cosic.html.

Domanović, A., & Oliver, L. (2015). *In Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century.* Cambridge: The MIT Press.

Funkhouser, C. T. (2007). *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995.* Chicago: University of Alabama Press.

Galloway, A. (1999). net.art Year in Review: State of net.art 99. *Switch.* 5(3).

Golant Media Ventures. (2018). *The Adoption of Digital Technology in the Arts.* Digital Innovation Fund for The Arts in Wales. https://media.nesta.org.uk/documents/difaw_gmv_e.pdf.

Graham, B. (2014). *New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art.* London: Routledge.

Greene, R. (2004). *Internet Art.* London: Thames & Hudson.

Habermas, J., & Thomas Mc. (1981). *The Theory of Communicative Action.* (Volume 2). Boston: Beacon Press.

Harding, C. Liggett, S., & Lochrie, M. (2019). Digital Engagement in A Contemporary Art Gallery: Transforming Audiences. *Art.* 8(3), 90.

Jaeger, P. T., & Gary, B. (2010). *Information Worlds: Social Context, Technology, and Information Behavior in the Age of the Internet.* New York: Routledge.

Kulavijit, B. (2019). Exhibitions in the museum's digital age. *Journal of the faculty of Arts, Silpakorn University.* 41(2), 303-317.

Kosuth, J. (1965). *One and Three Chairs [Wood folding chair, mounted photograph ofa chair and mounted photographic enlargement of the dictionary definition of "chair"].* The Museum of Modern Art, New York, United States. https://www.moma.org/collection/works/81435.

Lee, C. & Helen, T. (2011). Where's the Archivist in Digital Curation? Exploring the Possibilities through a Matrix of Knowledge and Skills. *Archivaria.* 72, 123–168.

Lialina, O. (1998). *The First Real Net Art Gallery*. Net.art. http://art.teleportacia.org.

Lomas, D. (2013). *The practice of Dada: The art of chance.* Connecticut: Yale University Press.

Mataram, S., & Ardianto, D. T. (2018). *DigitalComic Platform Mapping In Improving The Creative Industry Potential.* In Proceedings of the 3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018). Dordrecht: Atlantis Press.

McHugh, G. (2011). *Post Internet Notes on the Internet and Art 12.29.09> 09.05.10.* California: LINK Editions, Brescia 2011.

Olson, M. (2008). POSTINTERNET: Art After the Internet. *Art Papers,* 32(4), 16–19.

Post, C. (2017). Preservation Practices of New Media Artists: Challenges, Strategies, and Attitudes in the Personal Management of Artworks. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America.* 73(4), 716–732.

Rush, M. (2003). *The Early Explorers. In Video Art: A History.* London: Thames & Hudson.

Siegelaub, S., & Wendler, J. (1968). *The Xerox Book.* Siegelaub/Wendler.

Stallabrass, J. (2009). 'Can Art History Digest Net Art?'. In D. Daniels, & G. Reisinger (Eds.), *Netpioneers 1.0 - Contextualising Early Net-based Art.* London: Sternberg Press.

Taylor, G. T. (2014). *When the Machine Made Art: The Troubled History of Computer Art.* New York: Bloomsbury Academic.

Vierkant, A. (2011). The Image Object Post-Internet. *READ/WRITE.* http://jstchillin.org/artie/pdf/The_Image_Object_Post-Internet_us.pdf.

Wallis, J. C., Christine, L. B., Borgman, M. S., & Alberto, P. (2008). Moving Archival Practices Upstream: An Exploration of the Life Cycle of Ecological Sensing Data in Collaborative Field Research. *International Journal of Digital Curation.* 3(1), 114–126.